



Pengaruh Kegiatan Bermain Adonan Sabun Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak di Raudhatul Athfal 03 Ishlahul Ummah Kota Sawahlunto

Bunga Tri Rahayu^{1✉}, Yulsyofriend²

¹Universitas Negeri Padang, ²Universitas Negeri Padang

Diterima: 29 10 2019 :: Disetujui: 18 12 2019 :: Publikasi online: 31 12 2019

Abstrak Berdasarkan pengamatan penelitian di Raudhatul Athfal 03 Ishlahul Ummah Kota Sawahlunto, peneliti menemukan masalah tentang kreativitas anak kurang berkembang optimal. Hal ini terlihat pada kegiatan perkembangan kreativitas : mewarnai gambar, dimana rata-rata hasil mewarnai anak hampir sama dengan yang di LKS. Begitupun dalam pengembangan kreativitas lainnya, membuat sesuka anak dengan plastisin, anak-anak hanya mampu menirukan dari teman lain ke teman lainnya yang di contoh tampah ada arahan guru. Hal ini disebabkan salah satunya karena kurangnya kreativitas anak dalam menciptakan karya baru di Raudhatul Athfal 03 Ishlahul Ummah Kota Sawahlunto. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mencari alternatif penyelesaian yaitu melalui kegiatan bermain adonan sabun. Oleh karena itu melalui kegiatan bermain adonan sabun diduga berpengaruh dalam perkembangan kreativitas anak 5-6 tahun. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adakah pengaruh kegiatan bermain adonan sabun terhadap perkembangan kreativitas anak 5-6 tahun di Raudhatul Athfal 03 Ishlahul Ummah Kota Sawahlunto. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi Eksperimental menggunakan metode eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh anak di Raudhatul Athfal 03 Ishlahul Ummah Kota Sawahlunto, dengan teknik pengambilan sampelnya yaitu purposive sampling, yaitu kelompok B2 untuk kelas eksperimen dan kelompok B1 untuk kelas kontrol, masing-masing berjumlah 13 orang anak. Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 62,82 dan SD sebesar 7,75 sedangkan dikelompok kontrol adalah 57,69 dan SD sebesar 6,08. Pada pengujian hipotesis diperoleh t hitung sebesar $2,78595 <$ dan t tabel sebesar 2.06390 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ (5%) dan $dk=24$. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain adonan sabun terhadap perkembangan kreativitas anak 5-6 tahun di raudhatul Athfal 03 Ishlahul Ummah Kota Sawahlunto tahun ajaran 2019/2019.

Kata kunci: kegiatan bermain adonan sabun, kreativitas anak 5-6 tahun

Abstract Based on research observations at Raudhatul Athfal 03 Ishlahul Ummah, Kota Sawahlunto, researchers found that the problem of children's creativity is not optimally developed. This can be seen in the activities of creativity development: coloring pictures, where the average coloring results of children are almost the same as those in LKS. Likewise in the development of other creativity, to make as children like with plasticine, children are only able to imitate other friends to other friends in the example where there is a teacher's direction. This is due in part to the lack of children's creativity in creating new works in Raudhatul Athfal 03 Ishlahul Ummah, Kota Sawahlunto. To overcome these problems, researchers look for alter native solutions through the activities of playing soap dough. Therefore through the play of soap dough is thought to influence the development of creativity of children 5-6 years. The purpose of this study was to determine whether the influence of soap dough play activities on the development of creativity of children 5-6 years at Raudhatul athfal 03 Ishlahul Ummah, Kota Sawahlunto. This research uses a quantitative approach with Quasi Experimental design using experimental methods. The study population was

all children in Raudhatul Athfal 03 Ishlahul Ummah, Kota Sawahlunto, with the sampling technique being purposive sampling, namely B2 group for the experimental class and B1 group for the control class, each totaling 13 children. Based on data analysis, the experimental group's average test results were 62.82 and SD was 7.75 while the control group was 57.69 and SD was 6.08. In testing the hypothesis obtained t count of 2,78595 < and t table of 2.06390 at the real level $\alpha = 0.05$ (5%) and $dk=24$. So it can be concluded that the activity of playing soap dough on the development of creativity of children 5-6 years at Raudhatul Athfal 03 Ishlahul Ummah, Kota Sawahlunto 2019/2020 school year.

Keywords: activities play soap dough, children's creativity 5-6 years

Pendahuluan (Introduction)

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dan pertumbuhan yang pesat. Proses perkembangan dan pertumbuhan sangat fundamental bagi kehidupan individu. Aspek perkembangan mencakup aspek fisik motorik, moral, sosial, emosional, intelektual dan bahasa mengalami masa yang tercepat dalam rentang kehidupan manusia. Oleh sebab itu, lingkungan dapat menstimulasi berbagai aspek tersebut.

Yulsofriend (2013) menyebutkan bahwa anak usia dini adalah anak berusia 0-6 tahun yang merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadi seseorang anak. Usia dini sebagai usia penting bagi pengembangan intelegensi permanen dirinya, mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi.

Kemudian Vanni (2017) bahwa anak usia dini merupakan individu yang unik, tidak ada anak sama meskipun kembar. Setiap anak dilahirkan dengan memiliki minat, bakat, kemampuan dan potensi yang berbeda-beda. Masa periode usia disebut juga masa emas (*golden age*) yang mana dalam hal ini anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan pengembangan. Berhubungan dengan itu, masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan berbagai potensi.

Uraian tersebut memberikan gambaran bahwa masa usia dini jangan sampai terabaikan begitu saja. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya merupakan upaya pemberian stimulasi, bimbingan, pengasuhan dan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi-potensi dalam diri anak. Mereka tidak pernah diberikan kesempatan untuk mencoba dan mencoba, sehingga selalu ragu dan takut untuk bertindak.

Kenyataan yang kita hadapi di lapangan tepatnya dalam proses pembelajaran, guru sering mengabaikan kreativitas dan lebih menitik beratkan pada pengembangan intelektual anak. Sehingga sering anak hanya pintar secara teori, namun tidak bisa mempatkan ilmu mereka dalam kehidupan sehari – hari. Hal ini mereka tidak mendapatkan pengalaman langsung yang merangsang kreativitasnya. Dalam hasil penelitian Windasari (2017) menunjukkan bahwa kreativitas untuk anak usia dini dilakukan melalui bermain, oleh karena itu diperlukan strategi yang tepat dalam mengembangkan kreativitas tersebut.

Banyak hal yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam pembelajaran di Taman Kanak – kanak untuk meningkatkan kecerdasan anak. Salah satu diantaranya adalah pengembangan kreativitas anak melalui bermain. Para ilmuwan telah menunjukkan bahwa bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga, karena bermain anak dapat mendorong imajinasi dan mengeluarkan ide – ide yang tersimpan di dalam dirinya.

Musfiroh (2003) mengemukakan bermain dapat meningkatkan daya ingat anak karena bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak yang bertujuan untuk anak dapat mempelajari dan belajar banyak hal, mengenal aturan dan suku berkerja sama anak anak daya ingat anak. Bermain juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak, karena di dalam bermain anak dapat mengembangkan potensi yang unggul dalam diri anak. Bermain memiliki pengaruh terhadap perkembangan bagi otak anak. Kegiatan bermain dimana anak mencoba untuk membangun sesuatu, seperti benteng yang dibuat dari balok atau gambar rumah yang dibuat dengan kertas dan pensil warna.

Bermain dapat dilakukan dengan cara bermacam-macam. Bermain bagi anak dapat menggunakan media yang telah disediakan seperti krayon, plastisin, atau yang tersedia di alam seperti tanah liat, lilin, daun tumbuh-tumbuhan dan sebagainya. Kita juga dapat memanfaatkan berbagai macam bahan yang ada di sekitar kita, salah satunya bermain sabun.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi Ekperimental menggunakan metode eksperimen. Sugiyono (2012) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Seluruh siswa Raudhatul Athfal 03 Ishlahul Ummah Kota Sawahlunto sbagai polpulasinya dengan jumlah 50 anak. Dalam pengambilan sampel penelitian menggunakan *cluster sampling*, Sugiyono (2013) *cluster sampling* adalah teknik sampling yang digunakan bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas. Dengan ini sampelnya kelas B2 dan B4, karena kedua kelas mempunyai sifat homogen dan heterogen. Bersifat homogen adalah jumlah siswa sama dan sampel juga mempunyai dasar kemampuan yang sama. Sedangkan, heterogen siswanya terdiri dari laki-laki dan perempuan.

Arikunto (2014) data merupakan hasil pencatatan peneliti, data primer sebagai jenis penelitian ini dimana dalam pelaksanaannya terlebih dahulu data dikumpulkan secara langsung oleh penelitian dari data sebenarnya. Data tersebut merupakan data hasil nilai tes yang diberi perlakuan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji t (t-tes). Adapun teknik *uji liliefors* yang sering digunakan dalam mencoba pada uji normalitas. Selanjutnya, dilakukan uji himigenitas untuk menguji homogenitas dilakukan *uji barlet*.

Apabila data ketahu memiliki data berdistribusi normal. Maka langkah selanjutnya menganalisis data sesuai yang sudah ditentukan, yaitu mencari perbedaan dengan cara membandingkan dengan penggunaan t-test.

Hasil Penelitian dan Analisis (Result and Analysis)

Hasil dari normalitas pada data kedua kelompok yaitu data *pre-test* diperoleh dengan sejumlah L_o dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk $N=13$. Kelompok eksperimen $L_{hitung} 0,1521 < L_{hitung} 0,234$ dengan $\alpha=0,05$. Dapat dikatakan nila kelompok eksperimen normal. Sedangkan kelompok kontrol di peroleh $L_{hitung} 0,2202 < L_{tabel} 0,234$ untuk $\alpha=0,05$. Dari hsil tersebut diketahui data kelompok kontrol normal.

Langkah selanjutnya adalah homogenitas. Dengan menggunakan uji **Barlett**, hasil perhitungan diperoleh χ^2_{hitung} untuk kedua kelompok lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$). Mempunyai arti bahwa kelompok dari kelas yang sama.

Setelah mendapatkan hasil uji hipotesis diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ (**2,78595 > 2,06390**). Dengan dk $(N_1-1) + (N_2-1) = 24$. Df untuk taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%) mendapatkan nilai t_{tabel} **2,06390** dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a ditolak dan H_o diterima. Dapat dikatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikasi terhadap kemampuan awal pada kelas eksperimen dan kontrol.

berdasarkan uji normalitas dari data *post-test* pada kedua kelas yakni nilai L_o dan L_t terhadap taraf nyata 0,05 untuk $N=13$. Pada kelas eksperimen terdapat nilai $L_{hitung} 0,1521$ besar dari $L_{tabel} 0,234$ untuk $\alpha=0,05$. Dapat dikatakan bahwa nilai kelas eksperimen berasal dari data normal. Pada kelas kontrol memperoleh $L_{hitung} 0,2202$ kecil dari $L_{tabel} 0,234$ untuk $\alpha=0,05$. Dapat dikatakan pada data kelompok kontrol normal.

Selanjutnya homogenitas melalui penggunaan uji **Barlett**. Penggunaan ini mengemukakan apakah data berasal dari kelompok yang sama antara kedua kelas. Bila chi kaudrat hitung < chi kaudrat tabel maka data berasal dari kelas yang sama. Hasil perhitungan diperoleh χ^2_{hitung} dari kedua kelompok lebih kecil χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$), berarti pada masing-masing memiliki varians yang sama.

Dapat disimpulkan kelas eksperimrn dan kontrol normal dan mempunyai varians sama. Langkah berikutnya adalah penialaian uji hipotensis melalui tekni *t-test*, untuk mendapatkan hasil perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol. Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat perbedaan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil uji hipotesis yang menggunakan *t-test* mendapatkana hasil t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} (**2,78595** > **2.06390**) dengan $df (N^1-1) + (N_2-1) = 24$. Dalam tabel df untuk taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%) mendapatkan nilai $t_{tabel} = 2,06390$ dengan itu dinyatakan bahwa hipotesis H_a diterima atau H_o ditolak. Kesimpulannya adalah ada peningkatan yang signifikan antara hasil *post-test* dikelas eksperimen dan kelas kontrol dalam kemampuan kreativitas anak.

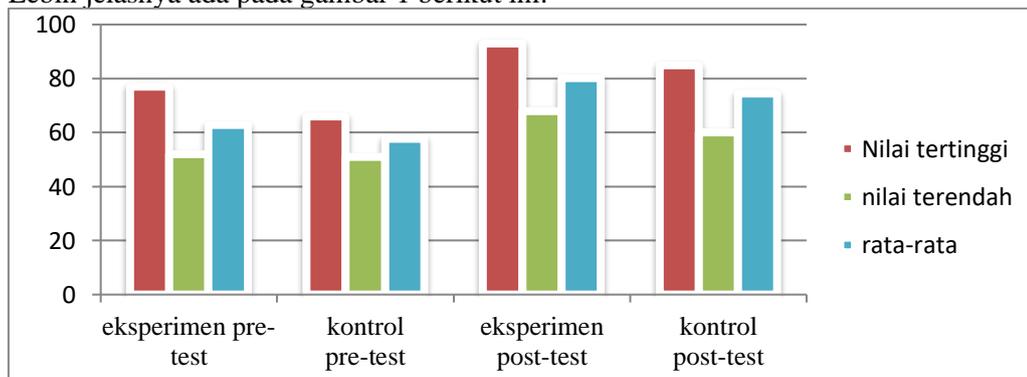
Tabel 1. Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai Pre-Test dan Nilai Post-Test

Variabel	Pre-test		Post-test	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Nilai Tertinggi	77	66	93	85
Nilai Terndah	52	51	68	65
Rata-rata	62,82	57,69	80,12	71,79

Dari hasil tabel diatas terdapat perbandingan perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test*. Dimana hasil *pre-test*, kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, terlihat dari nilai anak dan jumlah rata-rata yang dicapai oleh anak dan pada perbandingan pada *post-test* kelas ekperimen lebih meningkat dibandingkan kelas kontrol terlihat pada nilai serta rata-rata di peroleh anak.

Berdasarkan penjelasan diatas, pada kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan pada kelas kontrol dalam mengembangkan kreativitas anak.

Lebih jelasnya ada pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Data Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test Perkembangan Kreativitas Kreativitas Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Pembahasan (Discussion)

Berdasarkan hasil analisis diatas maka dapat dikatakan pada kedua kelas dalam nilai *pre-test* disimpulkan tidak mendapatkan perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan kreativitas anak. Sedangkan pada tahap *post-test* dapat disimpulkan terhadap perbedaan melalui bermain adonan sabun terhadap perkembangan kreativitas anak di Raudhatul Athfal 03 Ishlahul Ummah Kota Sawahlunto.

Kemampuan untuk memecahkan masalah dengan rinci dan mengkomunikasikan hasilnya. Sit, dkk (2016) berpendapat bahwa kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil ide/produk tersebut di peroleh melalui proses kegiatan imajinasi atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya. Selanjutnya Hartati (2012) menyatakan bahwa kreativitas memang tidak ada batasnya. Setiap indivindu memiliki imajinasi dan

kemampuan untuk berkreasi yang berbeda-beda dan semua individu akan mampu berkreasi menurut kemampuannya.

Vanni (2017) secara umum tujuan kreativitas merupakan kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan mewujudkan diri dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi seorang anak. Oleh karena itu dengan kreativitas anak dapat mewujudkan karya berupa ide baru, metode baru dan produk baru secara berkualitas dan bermanfaat untuk beradaptasi.

Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Walaupun sama-sama mengandung unsur aktivitas, bermain dibedakan dari berkerja. Menurut sudono (2013) bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun pengembangan imajinasi pada seseorang anak tersebut. Bermain harus dilakukan atas keputusan anak itu sendiri.

Selanjutnya Tedjasaputra (2011) mengemukakan bermain juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh. Dengan demikian yang dimaksud Pangestika dan Setiyorini (2015) bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan sendiri dari diri anak.

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan optimal anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Bermain juga memiliki tujuan penting untuk pertumbuhan dan perkembangan semua aspek anak baik perkembangan kognitif, afektif, fisik, motorik, sosial atau agama dan moral anak-anak.

Sedangkan menurut Putro (2016) menyatakan bahwa tujuan bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kesenangan pada anak serta membantu anak mencapai perkembangannya dan sebagai cara yang alami dalam memahami diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitarnya. Dalam bermain anak bebas mengekspresikan perasaan dan ide-ide maupun imajinasinya.

Para ahli pendidikan mengemukakan istilah, dunia anak adalah dunia bermain. Bermain dapat berupa gerakan, seperti melompat, berlari, memanjat, melempar, bertepuk, mendorong. Tedjasaputra (2013) menyatakan bahwa bermain merupakan suatu yang penting bagi anak. Melalui bermain anak mengenal dunianya, seni rupa, tari, music dan drama merupakan kegiatan bermain bagi anak untuk lebih mengenal dunianya dan dirinya sekaligus. Anak dapat mengekspresikan dirinya melalui kegiatan seni rupa, seperti menggambar, mewarnai, membuat bentuk-bentuk dari lilin, tanah liat dan membuat prakarya lainnya.

Selain itu, dalam bermain anak juga dapat menggunakan media yang telah disediakan seperti; krayon, plastisin atau yang tersedia di alam seperti tanah liat, daun tumbuh-tumbuhan dan sebagainya. Menurut latief (2004) adonan sabun untuk membuat berbagai bentuk hiasan adalah adonan yang *kalis*, yaitu adonan yang mudah dibentuk dan tidak menempel ditangan ketika digunakan proses pembuatan. Untuk itu harus diperhatikan jumlah tepung yang di tambahkan selama proses pembuatan adonan. Jika adonan masih terasa lengket ketika di pegang tambahkan sejumlah tepung sampai adonan benar-benar kalis. Biasanya perbandingan tepung dengan sabun adalah 1:1.

Selanjutnya Hartati (2012) menyatakan sabun dapat di ukur menurut imajinas, sehingga dapat menghasilkan berbagai bentk yang unik. Bentuk-bentuk ini dapat berupa vas bunga, mobil-mobilan, miniature pohon, buah-buahan, dan sebagainya. Daya imajinasi dan kreativitas seseorang anak tidak terbatas. Jika yang pertama gagal, maka berikutnya kita akan mendapatkan hal yang lebih baik.

Pada saat mencoba kegiatan bermain adonan sabun pada kelompok (ekpeimen B2) di Raudhatul Athfal 03 Ishlahul Ummah Kota Sawahlunto, terlihat banyak anak ingin mencobanya dan anak juga banyak yang penasaran dengan adonan sabun tersebut, hal ini dikerenakan adonan sabun ini mempunyai bentuk unik, dan anak tidak kesusahan dalam melakukan kegiatan seperti membuat bentuk buah-buahan. Dengan kegiatan yang sangat menarik ini anak sangat berantusias sehingga pembelajari akan lebih bermakna.

Pada kelas kontrol (kelas B1) menggunakan plastisin, dalam peristiwa ini sebagian anak tidak tertarik, anak juga kesusahan dalam menerapkan kembali apa yang sudah diperankan guru di depan kelas hal ini terjadi karena kegiatan tersebut menggunakan media yang itu-itu saja, anak mudah bosan banyak anak yang tidak mau menyelesaikan aktivitas dalam bermain plastisin

Berdasarkan penjelasan diatas, bahwa kelompok eksperimen lebih meningkat dibandingkan kelas kontrol, jadi dapat disimpulkan bermain adonan sabun efektif untuk mengembangkan kreativitas anak.

Simpulan dan Saran (Conclusion and Recommendation)

Berdasarkan analisis data, untuk perkembangan kreativitas anak dikelas eksperimen (B2) yaitu nilai rata-rata 7,75, (B1) kontrol dengan nilai rata-rata 6,08. Setelah dilakukan uji hipotesis terhadap hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $2,78595 < 2.06390$ buktinadanya taraf $\alpha=0,05$ dengan hal tersebut adanya perbedaan pada kelompok eksperimen dalam kegiatan bermain adonan sabun dibanding kelas kontrol. Dengan demikian bermain adonan sabun efektif untuk diterapkan di Raudhatul Athfal 03 Ishlahul Ummah Kota Sawahlunto terutama dalam perkembangan kreativitas anak.

Dari penjelasan diatas maka diambil poin-poin saran perlu diperhatikan antara lain: *pertama* untuk pendidik atau guru, kegiatan bermain adonan sabun ini dapat dijadikan aktivitas untuk perkembangan kreativitas. *Kedua* untuk kepala Raudhatul Athfal agar lebih membimbing pendidik untuk mencari referensi yang terbaru tentang kegiatan-kegiatan yang menarik sebagai acuan belajar di sekolah, sehingga akan terciptanya kegiatan yang lebih bervariasi lagi. *Ketiga* bagi peneliti lanjutan dapat menjadi sumber bacaan untuk mengembangkan penelitian lama, dan menjadi sumber untuk menemukan hal yang menarik bagi anak maupun bermanfaat untuk sekolah. *Keempat* bagi peneliti sendiri dapat menjadi pengalaman dapat memunculkan kegiatan-kegiatan baru yang lebih bervariasi..

Daftar Rujukan (References)

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cpta.
- Hartati, Sugi. (2013). *Seni Ukur Sabun Tenik Dasar dan Ide Kreasi Cantik*. Yogyakarta. ANDI OFFSET.
- Latief, Abdul. (2004). *Membuat Aneka Kreasi dari Sabun*. Jakarta: Puspa Swara.
- Musfiroh, Tadkiroatun. *Kreativitas Anak Usia Dini dan Implikasinya dalam Pendidikan*. Jurnal. <http://www.tadkiroatun.education>. Diunduh pada tanggal 9 Januari 2019 jam 16.00 Wib.
- Putro, Khamim Zarkasih. *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain*. Email: Khamim.putro@uin-suka.ac.id. Diunduh pada tanggal 20 september 2019 jam 11.35 Wib.
- Sudono, Anggani. (2013). *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2013). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sit, dkk. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Perdana Publishing.
- Tedjasaputra, Mayke, S. (2011). *Bermain, Main dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Vanni, Astida Friyani. (2017). *Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di TK Pertiwi 2 Kahuman Polanharjo Klaten*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Skripsi.
- Widasari, Wiwik, Dkk. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek*. Email: wiwik_widasari29@yahoo.co.id. Diunduh pada tanggal 10 januari 2019 jam 15.30 Wib.
- Yulsyofriend. (2013). *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press.